

**PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PEMAHAMAN PERATURAN
PERWASITAN BOLA BASKET**
(Studi Pada Wasit Bola Basket Universitas Negeri Surabaya)

Afrin Derisma Varmada

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Surabaya, varmadaafrin@gmail.com

Abdul Rachman S.T.

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Surabaya

Abstrak

Dalam kegiatan latihan wasit bola basket media adalah salah satu komponen yang mempunyai peran penting. Media berperan sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses latihan wasit bola basket universitas negeri surabaya. Media *audio visual* dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh wasit bola basket universitas negeri surabaya. Cara memperoleh data menggunakan tes pemahaman peraturan perwasitan bola basket dengan tes pemahaman yang telah divalidasi oleh ahli dibidang perwasitan bola basket. Dari hasil analisa menggunakan aplikasi komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 21, saat *pretest* didapatkan rata-rata 58,7754, median 58,5300, nilai minimum 51,38, nilai maksimum 77,12, standar deviasi 7,25796, serta varian 52,678. Sedangkan hasil yang didapat saat *posttest* didapatkan rata-rata 71,2808, median 74,2600, nilai minimum 51,38, nilai maksimum 85,70, standar deviasi 9,44720, dan varian 89,250. Jadi besar pengaruh antara *pretest* dan *posttest* sebesar 21,28%. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut 1) adanya pengaruh yang signifikan pada pemanfaatan media *audio visual* terhadap pemahaman peraturan perwasitan bola basket, 2) terdapat peningkatan pemahaman peraturan perwasitan bola basket dengan menggunakan media *audio visual*. Hal ini terbukti dari penghitungan besar pengaruh media *audio visual* pada peningkatan pemahaman peraturan perwasitan bola basket sebesar 21,28%.

Kata kunci: Media *Audio Visual*, wasit.

Abstract

Practice the referee basketball media is one of the components that have an important role. The media acts as communication tools to streamline process exercise referee basketball State University of surabaya. Audio visual media can clarify the delivery of messages and information so as to facilitate the process of learning and improving learning outcomes. Type of research is quasi experiment with quantitative descriptive approach. While the research design used was one group pretest – posttest design. The population in this research is the entire referee basketball State University of surabaya. How to obtain the test data using the understanding of basketball refereeing rules test with the understanding that has been validated by experts in the field of refereeing basketball. Results of the analysis using computer applications SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) version 21, during a pretest obtained an average of 58.7754, median 58.5300, minimum value 51.38, maximum value of 77.12, standard deviation 7.25796, and Variant 52.678. While results obtained a posttest obtained an average of 71.2808, median 74.2600, minimum value 51.38, maximum value of 85.70, standard deviation 9.44720, and Variant 89.250. So, great an influence between pretest and posttest of 21,28%. Results of this research are as follows 1) the existence of significant effects on utilization of audiovisual media towards understanding the regulation of refereeing basketball, 2) there are peningkatan understanding of basketball refereeing rules by using audio visual media. This is evident from the large tally of audio visual media influence on increasing the understanding of the rules of referee basketball 21,28%.

Keywords: Audio Visual Media, referee.

PENDAHULUAN

Bola basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Olahraga bola basket akhir-akhir ini begitu cepat perkembangannya dan banyak menarik perhatian dalam

kehidupan manusia, khususnya kaum remaja. Olahraga ini pada umumnya dimainkan dalam ruangan tertutup. Berbeda dengan yang terjadi di sekolah, di mana olahraga basket lebih banyak dimainkan di ruangan terbuka. Bola basket adalah cabang olahraga yang banyak digemari

oleh para remaja. Melalui kegiatan bola basket ini para remaja memperoleh banyak manfaat, khususnya dalam hal pertumbuhan fisik, mental dan sosial yang baik. Bola basket tergolong jenis permainan beregu dengan menggunakan bola besar. Permainan dilakukan pada satu lapangan antara dua regu yang berlawanan. Tujuan setiap regu masing-masing ingin memasukkan bola ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya, sehingga proses penyerangan dan pertahanan selalu silih berganti. Untuk mengatur tertibnya permainan, dibuatlah peraturan permainan yang berlaku bagi setiap pemain (Imam Sodikun, 1992: 8).

Dalam permainan bola basket peraturan di lapangan tidaklah dilakukan oleh kedua regu yang berlawanan namun diperlukan pihak ketiga yaitu wasit yang memimpin jalannya permainan. Wasit adalah seorang yang memiliki wewenang untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga (Sodikun, 1992: 99). Wasit berhak menghentikan dan memulai suatu pertandingan, namun tidak begitu saja menghentikan pertandingan tanpa alasan yang diterima oleh pemain. Jadi wasit memberikan keputusan atas terjadinya penyimpangan dari peraturan. Permainan bola basket sendiri setiap saat pasti ada perkembangan dalam segi apapun dan termasuk yang ada didalamnya adalah peraturan bermain. Peraturan permainan bola basket selalu ada perubahan setiap 2 tahun sekali yang diterbitkan oleh *Federation International Basketball* (FIBA) setelah itu diterjemahkan oleh Peraturan Permainan (PP) Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (PERBASI) yang selaku induk organisasi yang menaungi cabang bola basket di Indonesia. Perubahan peraturan tersebut untuk memperbaiki peraturan yang sudah ada, selain itu peraturan bola basket bersifat mengatur etika para pelaku bola basket.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar dan media yang digunakan pun baru sebatas alat bantu visual. Sekitar abad ke-20, usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan audio mulai dilakukan sehingga lahirlah alat bantu audio visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Selain membangkitkan motivasi dan minat belajar, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mamadatkan informasi.

Menurut Hamdani (2010: 244) Secara garis besar, media pembelajaran terdiri atas:

1. Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto, dan sebagainya.
3. Media audio visual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya.

Ada beberapa macam bentuk media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran. Dalam peningkatan pemahaman peraturan bola basket tentang *Foul* (*Charging* dan *Blocking*), model pembelajaran yang dipakai ialah media *audio visual*. Model pembelajaran ini dinilai peneliti baik untuk diaplikasikan ke dalam proses penelitian guna untuk meningkatkan pemahaman peraturan perwasitan bola basket pada wasit bola basket universitas negeri surabaya. Oleh karena itu peneliti memilih salah satu cara penerapan media *audio visual* dalam meningkatkan pemahaman peraturan permainan bolabasket khususnya tentang peraturan *Foul* (*Charging* dan *Blocking*) pada wasit bola basket universitas negeri surabaya.

Video adalah sebagai media audio visual yang menampilkan gerak serta suara yang fakta (kejadian atau peristiwa penting, dan lain-lain). Hal tersebut juga memiliki kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan video antara lain (Sudirman, 2012: 74 dalam Saputro, 2010):

1. Dapat menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
2. Dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli.
3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajian.
4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
5. Kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak.
6. Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipkan komentar yang akan didengar.
7. Gambar proyeksi biasa dibekukan untuk diamati dengan seksama.
8. Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikan.

Seorang wasit yang baik selalu memahami peraturan dan berani menerapkan serta dapat mengambil keputusan secara tepat. Untuk menunjang keberhasilannya dalam mewasiti maka ada unsur latihan serta banyak praktek dan unsur penunjang lainnya yaitu adanya media pembelajaran yang dapat menunjang

tugasnya sebagai wasit yang baik. Banyak peraturan yang tertera dalam dalam peraturan resmi bola basket yang tertulis dalam FIBA (2014:25) mengenai peraturan permainan salah satunya bentuk peraturan tersebut yaitu *foul*. *Foul* adalah penyimpangan dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan perilaku yang tidak sportif. Beberapa *foul* mungkin saja diputuskan terhadap suatu tim dan dicatat dalam *scoresheet*. Dari beberapa kejadian *foul* terdapat beberapa jenis yang sulit untuk dipahami oleh wasit basket universitas negeri surabaya sebab memiliki perbedaan yang sangat tipis pada saat kejadian berlangsung. Yang pertama, *Charging* (FIBA, 2014: 29) adalah persinggungan perorangan yang tidak sah, dengan atau tanpa bola, dengan mendorong atau bergerak ke arah torso seorang lawan. Dan yang kedua, *Blocking* (FIBA, 2014: 29) adalah persinggungan perorangan yang tidak sah dengan menghambat pergerakan seorang lawan dengan atau tanpa bola. Pada hakikatnya dengan adanya kesalahan tersebut, penyebabnya dari cara penjagaan pemain bola basket dalam setiap permainan bola basket tidak akan melakukan pelanggaran tersebut apabila memahami tata cara penjagaan yang baik dan benar. Pemahaman peraturan yang kurang pada saat pengambilan keputusan yang baik sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh FIBA dapat menyebabkan wasit bola basket cenderung lebih mengambil keputusan dengan mendadak dan banyak kesalahan untuk pembedaan *Foul* antara jenis *Charging* dan *Blocking*. Media pembelajaran itu sendiri bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang dapat meningkatkan pemahaman wasit. Proses latihan wasit basket masih kurangnya media yang ada. Diduga hal ini menjadi sebab kurangnya pemahaman peraturan permainan wasit bola basket. Mengingat pentingnya pemahaman peraturan permainan bola basket yang terus berubah dan sebagai tolak ukur keberhasilan wasit basket, maka penting untuk segera menuntaskan kendala dan hambatan yang ada. Oleh sebab itu sesuai paparan latar belakang yang diuraikan, akan dilakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Audio Visual (Video) Terhadap Pemahaman Peraturan Perwasitan Bola Basket Pada Wasit Basket Universitas Negeri Surabaya”.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen (Maksum, 2012: 12). Dalam hal ini yang digunakan adalah eksperimen semu, karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan randomisasi (Maksum, 2012:67).

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, pada desain ini tidak ada

kelompok kontrol dan subyek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2012: 97).

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada 15 maret 2016 dengan pembagian *pretest*, *treatment*, dan *posttest*.

Menurut (Maksum, 2012: 53) populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit. Sebagai populasi penelitian ini adalah wasit bola basket Universitas Negeri Surabaya di Universitas Negeri Surabaya yang berjumlah 24 orang.

Adapun variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Variabel bebas : Pemanfaatan media audio visual
- b. Variabel Terikat : Pemahaman peraturan

a. Media Audio Visual

Media audio visual adalah produksi atau penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa (Arsyad, 2014: 32). Media audio visual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya.

b. Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat (Anas, 2012: 51).

c. Wasit

Wasit adalah seorang yang memimpin pertandingan sesuai dengan peraturan (Sodikun, 1992: 99).

d. Foul

Foul adalah penyimpangan dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif. Beberapa *foul* mungkin saja diputuskan terhadap suatu tim. Terlepas dari hukumannya, tiap *foul* akan dibebankan, dimasukkan ke dalam *scoresheet* terhadap pelakunya dan dihukum dengan semestinya. *Charging* adalah persinggungan perorangan yang tidak sah, dengan atau tanpa bola, dengan mendorong atau bergerak ke arah torso seorang lawan. Sedangkan *Blocking* adalah persinggungan perorangan yang tidak sah dengan menghambat pergerakan seorang lawan dengan atau tanpa bola. Pada hakikatnya dengan

adanya kesalahan tersebut, penyebabnya dari cara penjagaan pemain bola basket dalam setiap permainan bola basket tidak akan melakukan pelanggaran tersebut apabila memahami tata cara penjagaan yang baik dan benar, salah satunya adalah dengan cara memahami peraturan permainan bola basket (FIBA, 2014 dalam peraturan bola basket, 2014).

Menurut (Maksum, 2012: 111). Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Secara garis besar, alat pengumpulan data ada dua kategori, yakni tes dan non-tes. Tes adalah sebuah prosedur yang sistematis dan obyektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan dengan cara yang relatif tepat (Maksum, 2012: 111). Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen ini dikonsultasikan terlebih dahulu dengan dosen pembimbing. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket kuisioner tes kognitif dengan menggunakan validitas isi. Angket adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengungkap informasi, baik menyangkut fakta atau pendapat. Validitas merujuk kepada sejauh mana suatu alat ukur mengukur apa yang ingin diukur. Atau dengan kata lain, apakah suatu alat ukur sesuai mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas isi terkait dengan sejauhmana isi dari suatu alat ukur mewakili bahan, topik, perilaku atau substansi yang akan diukur. Sebagai contoh kita ingin mengukur kemampuan bermain sepakbola, maka perlu diketahui lebih dulu apa yang menjadi komponen utama dalam permainan sepakbola, misal mengiring bola dan menendang bola. Tes yang dipilih setidaknya harus mencerminkan kedua komponen tersebut. Penilaian terhadap validitas isi biasanya dilakukan oleh seorang ahli atau beberapa ahli dengan cara melakukan analisis secara logis apakah suatu tes telah mencerminkan isi dari yang hendak diukur (Maksum, 2012: 111). Validitas tersebut digunakan untuk mengetahui pemahaman wasit bola basket di Universitas Negeri Surabaya.

Teknik pengumpulan data langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini data dikumpulkan dari tes kognitif siswa melalui media Audio Visual secara yang dilakukan diakhir pada pertemuan terakhir untuk treatment, data dari hasil tes pemahaman tentang *foul* materi *charging* dan *blocking* berupa tes kognitif akan dirata-rata menggunakan rumus mean sebagai bukti dari pemanfaatan media audio visual untuk ditarik kesimpulan. Soal kuisioner pada media audio visual berbentuk soal Ya atau Tidak dengan jumlah soal 35

nomor yang akan dikerjakan secara langsung pada lembar soal oleh wasit bola basket Universitas Negeri Surabaya.

Data diambil saat penelitian berlangsung dengan cara pemberian tes kognitif pada wasit bola basket Universitas Negeri Surabaya pada saat *pretest* dan *posttest*.

Dalam penelitian ini analisis data menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 21

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisa hasil penelitian akan dikaitkan dengan tujuan penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan pada BAB I, data yang disajikan berupa data yang diperoleh dari tes pemahaman peraturan perwasitan bola basket sebelum *pre-test* menggunakan media audio visual dan sesudah *post-test* menggunakan media audio visual pada wasit bola basket Universitas Negeri Surabaya. Perhitungan data dilakukan dengan program komputer SPSS (*Statistical Package For Social Science*) for windows evaluation rerleas 21, hal ini dimaksudkan agar perhitungan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

1. Deskripsi Data

Pada deskripsi data ini akan dibahas tentang rata-rata, simpangan baku, varian dari hasil tes pemahaman peraturan perwasitan bola basket pada masing-masing sampel sebelum *pre-test* dan sesudah *post-test* pembahasan pemahaman peraturan perwasitan bola basket dengan penggunaan media audio visual.

Tabel 1 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Variabel	Mean	Median	Standart deviasi	Varian
<i>Pre-test</i>	58,7754	58,5300	7,25796	52,678
<i>Post-test</i>	71,2808	74,2600	9,44720	89,250

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan program komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 21, pada saat *pre-test* diadakan nilai rata-rata 58,7754 sehingga termasuk dalam kategori kurang baik pada saat *pre-test*, serta nilai median atau nilai tengah pada deretan angka hasil *pre-test* adalah 58,5300 nilai minimumnya adalah 51,38 dan nilai maksimumnya adalah 77,12 sedangkan penyimpangan nilai dari mean adalah 7,25796 dan nilai dari variabilitasnya adalah 52,678.

Pada *post-test* didapatkan nilai rata-rata 71,2808 sehingga termasuk dalam kategori baik, untuk nilai median atau nilai tengah dari deretan hasil perolehan saat *post-test* adalah 74,2600 untuk nilai minimum adalah 51,38 dan nilai maksimum 85,70 sedangkan untuk nilai

penyimpangan pada rata-rata adalah 9,44720 dan nilai variabilitas adalah 89,250.

2. Uji Normalitas

Untuk mengetahui suatu data agar dikatakan normal bisa menggunakan 3 cara sebagai berikut :

- Dilihat dari grafik *histogram* dan *kurve* normal, bila bentuknya menyerupai *bel shape*, berarti distribusi normal.
- Menggunakan nilai *skewness*, bila nilai *skewness* dibagi *error* menggunakan angka antara +2 hingga -2, maka distribusinya dikatakan normal.
- Uji *Kolmogorov-smirnov*, bila hasil ini signifikan (*p value* > 0,05) maka distribusi dikatakan normal.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui data dikatakan normal dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*.

Tabel 2 Distribusi Hasil Uji Kenormalan dengan kolomogorov-smirnov Test

Variabel	P value	Signifikan	Uji Kenormalan
Pre-test	0,337	0,05	Normal
Post-test	0,527	0,05	Normal

(Sumber : lampiran 4 halaman 44)

Berdasarkan tabel diatas diketahui *p value* pada saat *pre-test* 0,337 dan *p value* pada saat *post-test* 0,527. Dapat disimpulkan bahwa data pada saat *pre-test* dan *post-test* adalah berasal dari data normal karena *p value* lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,05. Jadi data dapat dikatakan normal.

3. Analisis data

Dalam uji hipotesis ini dikenakan dengan istilah *Ho* atau hipotesis nihil dan *Ha* atau hipotesis kerja. Pada penelitian ini *Ho* adalah tidak pengaruh media *audio visual* terhadap pemahaman peraturan perwasitan bola basket. Sedangkan *Ha* adalah ada pengaruh media *audio visual* terhadap pemahaman peraturan perwasitan bola basket.

a. Uji Beda rata-rata (Uji T)

Uji beda rata-rata ini dilakukan untuk menyelidiki apakah ada pengaruh dalam pemberian media *audio visual* pada saat pembelajaran media *audio visual* pada saat pembelajaran peraturan permainan bola basket pada wasit bola basket universitas negeri surabaya yang dilihat dari hasil perhitungan tes pemahaman peraturan perwasitan bola basket.

Tabel 3 Hasil Uji T Sejenis Dari Data Tes pemahaman peraturan

	Mean	Std. Deviasi	T	Df	Sig
Pretest	-12,50542	7,04488	-8,696	23	,000
Posttest					

(Sumber : lampiran 4 halaman 45)

Berdasarkan hasil perhitungan *T* hitung sebesar 8,696 sedangkan nilai *T* tabel sebesar 2,069. Karena *T* hitung > *T* tabel, maka *Ho* ditolak. Karena *Ho* ditolak maka membuktikan bahwa *Ha* diterima, dengan kata lain bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil test setelah pemberian treatment dan sebelum treatment pada wasit bola basket di Universitas Negeri Surabaya. Sedangkan untuk memformulasikan Hipotesis (*Ho* dan *Ha*)

Ho : $\mu = 0$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan antara hasil test pemahaman peraturan bola basket sebelum dan sesudah pemberian treatment.

Ha : $\mu \neq 0$ maka ada pengaruh yang signifikan antara hasil test pemahaman peraturan bola basket sebelum dan sesudah pemberian treatment.

Peningkatan pemahaman peraturan perwasitan bola basket menggunakan media *audio visual*.

$$\begin{aligned} \text{Peningkatan} &= \frac{Md}{Mpre} \times 100 \\ &= \frac{71,2808 - 58,7754}{58,7754} \times 100\% \\ &= 21,28\% \end{aligned}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan perlakuan menggunakan media *audio visual* dalam pemahaman peraturan perwasitan bola basket.

Pembahasan ini akan menguraikan penelitian tentang pemanfaatan media *audio visual* terhadap pemahaman peraturan perwasitan bola basket (studi pada wasit bola basket Universitas Negeri Surabaya). Hasil analisis menggunakan aplikasi komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 21 pada saat *pre-test* didapatkan nilai rata-rata 58,7754 yang termasuk dalam kategori kurang baik, median atau titik tengah dari hasil keseluruhan *pre-test* 58,5300 dari penghitungan standar deviasi didapatkan nilai 7,25796 serta nilai varian 52,678. Hasil perolehan nilai pada saat *post-test* didapatkan nilai rata-rata 71,2808 yang termasuk dalam kategori baik, median atau titik tengah dari keseluruhan hasil *post-test* 74,2600 standar deviasi 9,44720 serta di dapat nilai varian 89,250.

Berdasarkan pada table 4.2 diketahui *p value* pada saat *pre-test* 0,337 dan *p value* pada saat *post-test* 0,527. Dapat dikatakan bahwa data pada saat *pre-test* dan *post-test* adalah berasal dari data normal karena *p value* lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,05.

Berdasarkan Tabel 3 diketahui hasil dari perhitungan uji beda, nilai *p value* lebih kecil dari pada alpha $0,000 < \alpha (0,05)$ maka *Ha* diterima dan *Ho* ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa ada

pengaruh pada penggunaan media *audio visual* terhadap pemahaman peraturan perwasitan bola basket.

Dalam penelitian disimpulkan bahwa terdapat peningkatan setelah diberi perlakuan media *audio visual* dalam peningkatan pemahaman peraturan perwasitan bola basket berdasarkan dari perhitungan peningkatan dengan hasil 21,28%. Oleh karena itu, pembelajaran pasti mempunyai tujuan, yaitu membantu seseorang agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu, tingkah laku menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku. Salah satu dari beberapa tingkah laku telah diterapkan dalam penelitian ini yaitu pengetahuan tentang pemahaman peraturan perwasitan bola basket.

(Hamdani, 2010: 47)

PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang simpulan dari penelitian dan saran yang akan di uraikan sebagai berikut:

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian tentang pengaruh pemanfaatan media audio visual terhadap pemahaman peraturan bola basket pada wasit bola basket Universitas Negeri Surabaya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media audio visual terhadap pemahaman peraturan bola basket pada wasit bola basket Universitas Negeri Surabaya. Dibuktikan dengan hasil T hitung $8,696 > T \text{ tabel } 2,069$ dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besarnya pengaruh pemanfaatan media audio visual terhadap pemahaman peraturan bola basket pada wasit bola basket Universitas Negeri Surabaya. berdasarkan analisis uji hipotesis T hitung $8,696 > T \text{ tabel } 2,069$.

SARAN

Saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama dalam dunia pendidikan antara lain:

1. Pemanfaatan media audio visual tidak hanya digunakan pada peningkatan pemahaman peraturan wasit bola basket saja melainkan bisa semua yang berhubungan dengan bola basket.
2. Pemanfaatan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dalam meningkatkan pemahaman

peraturan wasit bola basket sehingga dalam melakukan pembelajaran semua wasit bola basket menikmati dan semangat.

3. Hubungkan hasil kognitif dengan keterampilan pada perwasitan bola basket.
4. Penggunaan teori kerucut pengalaman belajar dengan cara melihat demonstrasi memiliki 30% dalam pencapaian hasil, sedangkan dalam proses simulasi secara langsung memiliki 70-90% dalam pencapaian hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani & Hariyanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bidang SDM. 2014. *Official Basketball Rules 2014-terjemahan*. Jakarta: Perbasi.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rahmani, Mikanda. 2014. *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta : Dunia Cerdas
- Sapurto, Arnaz Anggoro. 2010. *Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Peraturan Permainan Bolabasket Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Stkip Pgri Jombang, (Online)*, (<http://ejurnal.unesa.ac.id/jurnal-pendidikan-jasmani>, diakses pada 11 November 2015).
- Sodikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers